

**Eagle Pictures
Presenta**

NOME IN CODICE:

**BRUTTO
ANATROCCOLO**

**Un film diretto
da
Michael Hegner & Karsten Kiilirich**

Uscita italiana: 1 GIUGNO 2007

Storia di	Karsten Kiilrich
	Michael Hegner
Scritta da	Mark Hodgkinson
Montaggio	Per Risager
Supervisor storyboard	Michael Helmuth
	Thorbjørn Christoffersen
Produttori Esecutivi	Anders Mastrup
	Ralph Christians
	Philippe Delarue
	Daina Sacco
Produttori	Irene Sparre
	Hjorthøj Moe Honan
	Gladys Morchoisne
Regia	Michael Hegner
	Karsten Kiilrich
Tratto da un'idea di	Per Holst
Direttore del casting e del doppiaggio	Moe Honan
Colonna sonora prodotta e diretta da	Jacob Groth

IL CAST

RATSO & FRANK	Morgan Jones
WESLEY	Paul Tylak
PHYLLIS	Anna Olson
STAN	Gary Hetzler
POLLI	Danna Davis
ESMERALDA	Barbara Bergin
PEEP OLGA	Michelle Read
DAPHNE	Hilary Cahill
BRUTTO ANATROCCOLO	Kim Larney
DA PICCOLO	
POX	Hillary Kavanagh
LOU	Laurann Rabbitt
EMMY	Aoife Murray
VOLPE	Liz Lloyd
JESSIE	Aileen Mythen
BRUTTO ANATROCCOLO	Justin Gregg
ADOLESCENTE	
ERNIE J.	Drew Lucas
WILLIAM	Hope Brown
PREDICATORE	Rod Goodall
CIGNO 1	Patrick Fitzsymons
CIGNO 2	Liz Llo

LA SINOSSI

E' vero che Hans Christian Andersen non ha inserito la parola "io" nel titolo della sua indimenticabile fiaba, ma questo film va oltre la tradizionale storia del brutto anatroccolo. Qui infatti si parla anche di sua madre Ratso, un topo, che in realtà è suo padre, anzi, per dirla tutta non è neanche veramente suo padre. Il malcapitato topolino infatti si trovava proprio lì, mentre veniva covato l'uovo del brutto anatroccolo, e quindi si è fatto carico di questa grande responsabilità in modo del tutto casuale. Che genere di padre sarebbe se rifiutasse di fare da mamma a suo figlio? Bè, Ratso si sente a dir poco confuso... Non che non avesse già abbastanza da fare, vista la sua latitanza da una banda di topi di strada poco raccomandabili, e le difficoltà di avere a che fare con l'ostile pollame dell'insospitale campagna circostante. Per non parlare della sua parentela con un gatto che prende ordini da un guanto di nome William...

La vita non è facile. Tuttavia chiunque abbia allevato un anatroccolo potrà confermarvelo.

Per anni la A. Film ha valutato l'ipotesi di realizzare un film tratto da una favola di H.C. Andersen. A lungo, però, ha tentennato, prediligendo storie originali, creazioni proprie. Poi un giorno, durante un viaggio in aereo per Pechino, Per Holst, un prominente produttore associato dell'industria cinematografica danese dal 1965, e da tempo associato alla A Film, riuscì a convincere finalmente il filmmaker Karsten Kiilerich (Direttore creativo della A film) a considerare seriamente l'idea.

La parodia della società dell'epoca, offerta da H.C. Andersen, è nota e apprezzata in tutto il mondo. L'opera dello scrittore riflette la sua personale lotta contro l'intolleranza, la grettezza mentale e i pregiudizi della piccola borghesia.

Tutti possono identificarsi con i personaggi sbeffeggiati da parte dei mediocri che non hanno il coraggio né la profondità di riconoscere le altrui qualità positive. E' con questo in mente che abbiamo cercato di raccontare nuovamente la storia del "Brutto Anatroccolo" o piuttosto di interpretarla e di rinventarla per un pubblico contemporaneo. Molte sono le questioni che H.C. Andersen aveva deliberatamente

lasciato in sospeso, mentre la A Film ha scelto di ampliare la visione e di cercare una risposta a queste domande: da dove viene l'uovo? Nessun altro aveva notato che il Brutto Anatroccolo non era quel che sembrava? Non c'era nessun tipo di resistenza contro la folla dominante di furfanti, scettici e leccapiedi? Ugly avrà pure avuto un amico o una fidanzata! La storia del Brutto Anatroccolo era la prima verso la quale la società si è orientata, cercando di metterla in scena nello stile di "Babe". Tuttavia, all'epoca di "Babe", l'animazione CGI non era avanzata come oggi ed era molto costosa. Quindi era più naturale lavorare in modo da combinare la live action e i pupazzi, con l'aiuto del computer per la sincronizzazione della bocca.

All'inizio Karsten Kiilerich ha studiato i cigni, i polli, le anatre. Gli anatroccoli sono certamente molto carini ma hanno difficoltà nel seguire le istruzioni, senza contare che nel giro di due settimane crescono del doppio. Tuttavia le sfide vanno colte, e la A Film era pronta a seguire la covata di un uovo di cigno, nonché ad immergersi in un lago gelato nella campagna di Hans Christian Andersen. Per quanto sembrasse una bellissima esperienza, era chiaro che sarebbe stato difficile far sì che gli "attori" riuscissero a lavorare insieme agli umani, e viceversa... A complicare le cose, la A Film ha avuto da ridire con alcuni osservatori professionisti di uccelli, che sostenevano che sarebbe stato un reato contro il pubblico fargli credere che un anatroccolo possa crescere e diventare un cigno nel corso di un solo inverno, dato che in realtà ci vogliono ben 4 anni affinché diventi grande.

Il fatto che la A Film fosse uno studio di animazione e non sapesse assolutamente nulla rispetto alla live action, ha spronato Karsten Kiilerich a iniziare a delineare la storia, adattando la favola al film.

"Voglio veramente fare questo film. Anche se dovrò fare grossi sacrifici, come andare a Cannes, nel Mediterraneo, a maggio!" (Karsten Kiilerich)

A questo punto la A Film, con il produttore esecutivo Anders Mastrup nel ruolo di maggiore finanziatore, ormai convinta dell'idea della storia, si è messa in cerca di partner adatti a co-produrre il progetto.

“Se si vogliono convincere le persone a unirsi a una commedia cinematografica, è sempre meglio aggiungerci un pizzico di umorismo”.

(Karsten Kiilerich)

La A Film aveva già collaborato con Ralph Christians (Produttore esecutivo della Magma Films) in Irlanda e sapeva che sarebbe stata una buona idea coinvolgere nel film questo attore comico dilettante.

Perciò dopo una valida presentazione nel Galles, a Clandudno, la partnership è stata siglata quando Philippe Delarue (Produttore Esecutivo della Futurikon) in Francia, si è unito alla squadra.

“Devo assolutamente far parte di questo progetto. Non che non ne possa trovare uno migliore a casa mia. Ma questo mi diverte in modo particolare” (Philippe Delarue)

“Potrei anche raccontare al pubblico la mia infanzia invece di riscrivere la storia. Sembra la storia del Brutto Anatroccolo, ma è più divertente”.

“La mia vita personale è molto simile a quella del film. Quando ero giovane la gente diceva che sembravo Shirley Temple, ma poi sono cresciuto... e il resto è storia!

(Ralph Christians)

Dopo aver appurato che il soggetto del ‘brutto’ alla ricerca di una bellezza interiore è un tema universale, ed aver appreso che il pubblico non vedeva l’ora di vedere il film, il progetto è finalmente decollato.

L’IDEA DELLA STORIA E IL COPIONE

La favola originale di Christian Andersen è in sostanza la storia di un anatroccolo infelice che viene molestato da tutti coloro che lo circondano, fino a quando non sorprende tutti, trasformandosi, alla fine, in un bellissimo cigno.

Il rifiuto da parte di numerosi sceneggiatori che affermavano di non poter costruire una storia solo su questo elemento, ha in realtà stimolato i filmmakers a continuare. In ogni caso, comunque, bisognava variare un po’ la storia.

Prima di tutto il protagonista doveva avere un amico. Non poteva essere solo al mondo. Perciò gli è stato affiancato un amico di nome Ratso – un topo – la creatura più egoista, ambigua, e antipatica del mondo, il cui ruolo è quello del surrogato di una figura paterna per il piccolo anatroccolo.

“Se sei nato da un uovo e hai un topo come padre, sicuramente avrai delle domande da porti”

(Anders Mastrup)

In fin dei conti Ratso vorrebbe essere il protagonista del film, ma è costretto a condividere, contro voglia, questo ruolo con il Brutto Anatroccolo (**Ugly**). Il rapporto fra i due personaggi e con quelli che popolano la storia è la forza trainante del film, e conduce il pubblico in un eccitante giravolta di avventure ed emozioni. A questo punto il direttore Michael Hegner della A Film si è unito al progetto ed è iniziata la scrittura della sceneggiatura.

“La diversità è un concetto al quale tutti possiamo relazionarci... Gran parte dell'energia che ho sviluppato in questo progetto deriva proprio dall'idea dell'essere diverso”. (Michael Hegner)

“Forse non siamo così diversi come pensiamo. Ma almeno ci illudiamo di esserlo”.

(Karsten Kiilerich)

In realtà i registi e gli sceneggiatori hanno battuto strade diverse. La Magma Films, incaricata di curare il progetto della sceneggiatura, ha scelto lo sceneggiatore Mark Hodgkinson e ha assunto una vera e propria squadra che lavorasse sul contenuto. Dopo diversi tentativi per trovare la giusta angolazione dalla quale raccontare la storia, con ore spese a tavolino, al telefono e in riunioni, alla fine tutti si sono trovati d'accordo sull'idea di creare una simpatica commedia familiare incentrata sui personaggi principali, condita da qualche colpo di scena a sorpresa. Dopo aver ultimato il copione, è iniziato il lavoro più tecnico.

“Certamente è strano che un topo sia cugino di un gatto e padre di un anatroccolo che alla fine si rivela un cigno! Ma questa non è colpa nostra, è stato Hans Christian Andersen ha dare il via a questa storia!”. (Ralph Christians)

LO STILE VISIVO

Durante il processo della finalizzazione del copione, è stata presa un'altra importante decisione rispetto allo stile e al mondo del Brutto Anatroccolo. Dopo aver consultato diversi direttori della fotografia specializzati in film d'azione, si è compreso che la CGI avrebbe regalato la libertà necessaria per creare l'universo visivo che i filmmakers desideravano, dando, allo stesso tempo, ai personaggi del film, la possibilità di esprimere a pieno le loro emozioni.

C'è voluto parecchio tempo, diversi tentativi e tanto lavoro prima che i creatori fossero soddisfatti dei disegni del film; dopo averli mostrati ai non addetti ai lavori ed aver raccolto reazioni positive, si sono convinti che si trovavano sulla giusta strada. Il brutto anatroccolo ad esempio doveva essere molto simpatico ma brutto abbastanza da giustificare le reazioni che suscita nel corso della storia. Ratso invece doveva invece 'cool', furbo e intelligente.

“I filmmakers dicono sempre che sono tre le cose importanti di un film: la storia, la storia e la storia. Tuttavia, nel caso dei film animati bisogna considerare anche un disegno simpatico e accattivante”. (Karsten Kiilerich)

Questo progetto comporta un processo in cui i personaggi prima vengono disegnati sulla carta, quindi vengono creati all'interno del computer. L'ambiente circostante, i set e il materiale di scena, seguono più o meno lo stesso iter: vengono concepiti dapprima su carta e successivamente costruiti nel computer, e devono dare al pubblico la sensazione di essere realmente presenti all'interno della dimensione tridimensionale.

Normalmente quando si fa un film animato, c'è una storia, con un copione più o meno finito, prima di passare al successivo stadio dello storyboarding.

Con “Nome in codice: Brutto Anatroccolo” questi stadi di lavorazione si sono sovrapposti per un lungo periodo, infatti lo sviluppo della storia è avvenuto in concomitanza con il disegno degli story-board. Non appena una sezione del film viene ultimata, tutti i disegni vengono sincronizzati con le voci adattate ai personaggi.

In questo modo i filmmakers sviluppano un'idea molto precisa di come il film funzionerà. Ma questo non significa che non siano disposti a cambiare idea lungo la strada!

L' ANIMAZIONE

I personaggi animati hanno uno scheletro che consente loro di muoversi, agire e parlare. Poi subentrano gli animatori, e inizia la fase più tediosa e lunga ma anche quella più importante del film.

Il lavoro degli animatori influenza moltissimo il prodotto finale, il modo in cui il film risulterà dal punto di vista dell'intrattenimento.

Gli animatori prendono in consegna un disegno inanimato e devono infondergli vita ed emozioni.

“Credo che un importante punto iniziale per un animatore sia la sua sensibilità nei confronti della recitazione e la sua abilità di manovrare il disegno. La tecnica è meno importante”.

(Michael Hegner).

Quando gli animatori oggi danno vita ai personaggi, basano il proprio lavoro sugli stessi principi dei disegnatori Disney degli anni '30. Il computer è uno strumento nuovo ma la forma artistica è sempre la stessa.

Il punto focale è la credibilità: il pubblico deve sentire che un personaggio come Ratso possiede una vita interiore, dei pensieri, dei dubbi e delle idee, esattamente come gli esseri umani.

“Muovere i personaggi non è la cosa più importante: bisogna riuscire a “muovere” il pubblico” (Frank Thomas – animatore Disney)

Generalmente il processo di animazione è un po' lento all'inizio. Gli animatori devono imparare a conoscere i personaggi, come si muovono, cosa sentono, come farli agire e comportare, in modo da riflettere la loro personalità. Ma nel corso di questo processo gli animatori entrano nella pelle dei personaggi e a quel punto il lavoro si velocizza.

I registi hanno il compito di dare continuità alla recitazione, scena dopo scena, perché i personaggi hanno bisogno di consistenza.

L'animazione di “Nome in codice: Brutto Anatroccolo” è stata realizzata fra Danimarca, Germania e Francia, coinvolgendo la A.Film, la Animoto, la Futurikon e i Duran Studios, con un grande scambio di dati fra le parti. Tuttavia il moderno mondo informatico certamente rende la vita più semplice rispetto alla velocità di comunicazione, come tutti sappiamo. Quando l'animazione viene unita ai fondali nella parte finale, il passo successivo è la messa a punto dell'illuminazione delle *textures*. A questo punto tutto inizia a prendere vita e ad acquistare l'immagine del prodotto finale.

“Organizzare la luce in un film tridimensionale è come dipingere un quadro, in cui è il professionista a scegliere l'immagine secondo i suoi gusti. E' la persona che emerge”.
(Michael Hegner)

Ovviamente anche la scelta dei colori è importante. In “Nome in codice: Brutto Anatroccolo” un importante elemento visivo è dato dall'alternarsi delle stagioni e della luce nel corso di una giornata. Mattina, sera, notte; autunno, inverno, primavera, estate. Non si tratta solo di un viaggio interiore per i personaggi ma anche di un viaggio attraverso elementi diversi: neve, nebbia, pioggia, ecc. Tutti questi elementi contribuiscono a creare l'atmosfera del film e il suo gusto particolare.

Esistono due tipi di luce nel film: una per i personaggi e una per l'ambiente. Quando queste fasi sono terminate, e tutto viene assemblato, bisogna sincronizzare

gli elementi visivi l'uno con l'altro. In seguito il film viene trasferito in laboratorio per la stampa.

I PERSONAGGI

Ratso

Questo personaggio vorrebbe far parte del mondo di spettacolo e nutre velleità di manager nello show business. Il suo rammarico è di non essere riuscito a 'sfondare' nella vita e sogna la grande occasione! E' uno smaliziato topo di città: all'inizio del film è intento a fuggire da un passato pericoloso, ma si imbatte in un uovo da cui emerge un anatroccolo a cui dovrà fare da padre e madre. Non contento di questo, cerca di barcamenarsi nelle difficoltà della vita. Ratso è molto divertente: nel suo intimo è un codardo, ama flirtare e questo lo rende ancora più amabile. Ratso ha un cuore e nonostante agisca in modo egoistico, è il personaggio che sperimenta la più vasta gamma di emozioni; riesce a stabilire un legame autentico con Ugly e a modo suo si impegna nel lavoro più arduo che esiste: la paternità.

Il Brutto Anatroccolo

E' la voce innocente del film. Si interroga sempre e cerca approvazione da Ratso. Il Brutto Anatroccolo è ovviamente come un qualsiasi altro bambino, grazioso e vivace, dolce e simpatico, ma anche molto determinato. Cerca disperatamente un genitore e pretende che Ratso gli faccia da padre. Nel corso della sua crescita, Ugly scopre il mondo e si comporta e agisce come la maggior parte degli adolescenti. Ha un umore molto altalenante; vuole dimostrare a Ratso di poterlo condurre al successo, ma a un certo punto si sente tradito. Jesse provoca in lui gli ardori del primo amore, ma la sua preoccupazione principale resta quella di trovare una sua dimensione, dato che teme che il suo aspetto non sia gradito a nessuno. E' emotivo, leale e dice sempre la verità. Alla fine si renderà conto che la famiglia conta più di tutto, più dell'aspetto fisico e delle individuali particolarità, come l'essere figlio di Ratso!

Jesse

Il primo amore di Ugly. Possiede la grinta tipica dei giovani, è un po' scostante ma non antipatica, semplicemente determinata e caratterizzata da un profondo senso della giustizia. E' l'unica che tiene veramente testa a Ratso. Inoltre è dotata di un grande senso di praticità. E' attraente, sicura di sé e vivace. Contrasta efficacemente con Ugly teenager.

Phyllis

Phyllis è una dura: riesce sempre a ottenere ciò che desidera. E per riuscire ad avere Ratso è disposta a tutto, anche a tiranneggiarlo. Tutti la temono, perché è dispettosa. Alla fine però si scoprirà che il suo caratteraccio è dettato dall'ossessione di trovare un marito.

Ernie /William

Il cugino di Ratso, un gatto, è il comico e ventriloquo dello spettacolo carnevalesco. Il suo guanto è il suo alter ego di nome William. Ernie è grande, buono, sincero e caloroso; ha un modo di fare gentile che contrasta nettamente con le maniere scorbuciche e grossolane di William.

Daphne

E' sincera, forte, saggia e onesta e coraggiosa. E' dotata di buon senso e capisce Ratso all'istante. E' l'oggetto del desiderio di Ratso.

Esmerelda

Intimidatoria, gestisce il pollaio, ed è meglio non avere a che fare con lei. Non le sfugge niente. E' grande e grossa, il prototipo del rude personaggio di campagna.

Frank

Fratello di Phyllis, è grande, forte, un robusto e scanzonato ragazzo di strada. Tiranneggiato da Phyllis.

Stan

E' il fratello più giovane di Phyllis, più stupido di Frank. Fa sempre le domande sbagliate e arriva sempre dopo Frank a capire le risposte. E' la disperazione di Phyllis.

Peep Olga

Voce irritante, continua a ficcanasare in faccende che non la riguardano, parlando troppo e peggiorando le cose quando cerca di avvalorare le sue teorie; fa venir voglia di farla tacere.

Wesley

Un verme, un attore insoddisfatto che si comporta da prima donna, convinto di essere migliore di quel che è, e mai contento di quel che ha. Seccante ma anche divertente.

LA MUSICA

Il compositore della musica del film è stato coinvolto subito nel progetto di questo film, dato che i filmmakers avevano un'idea molto chiara rispetto alla colonna sonora.

Jakob Groth è uno dei compositori cinematografici più importanti della Scandinavia. Ha scritto la musica di molti film e serie televisive scandinave, fra cui "Island on Bird Street", "The Boys from St. Petri" e "The Corsican Bishop". Jakob Groth ha scritto anche la musica per la serie TV danese "TAXI" e "The Flying Squad", due delle più prestigiose produzioni della TV danese. E' uno dei compositori cinematografici più noti in Scandinavia e nel 2006 ha ricevuto un Emmy® sia per "The Eagle" e "Young Andersen".

La colonna sonora di "Nome in codice: Brutto Anatroccolo" introduce diverse tonalità rispetto alla più tradizionale orchestrazione sinfonica che accompagna la maggior parte dei film animati. Doveva essere una musica che suscita le stesse emozioni di una colonna sonora classica, pur non avendo un'orchestra!

Durante le varie fasi della produzione, Jakob si è recato in Irlanda per registrare la musica e ha lavorato con diversi musicisti indipendenti per ottenere il giusto mix che voleva nel film.

“Jakob un giorno mi ha telefonato e abbiamo parlato di quello che dovevamo fare. Fortunatamente ci sono molti musicisti di talento nel Galway. Abbiamo selezionato i migliori e Jakob ha organizzato un’audizione. E’ stato bellissimo vederli suonare insieme, fondendo tanti stili diversi, rock, musica tradizionale irlandese, country e classica, arricchendo il film in modo incredibile. La musica è importante perché suggerisce al pubblico le emozioni” (Moe Honan)

LA POSTPRODUZIONE

La postproduzione di questo progetto è stata realizzata in collaborazione con la Magma Films e la Pictorion in Germania. Il suono è stato registrato nei Ruhr Sound Studios a Dortmund dal sound designer Guido Zettier e mixato da Stefan Korte insieme a Michael Hegner.

“Una delle mie battute preferite nel film è: i brutti sono quelli che si divertono di più. I belli invece sprecono tempo ad andare a letto presto e a impomatarsi” (Anders Mastrup)

REGISTA: Michael Hegner

Nato nel 1964 in Danimarca, Michael ha iniziato la sua carriera come assistente animatore nella serie TV "Quark" (1987-1988). Quindi ha realizzato spot pubblicitari per Lego, Fazer, Carlsberg, Coca Cola e Tuborg. Michael è stato il regista dello spot televisivo "Organ Donation", che ha vinto il Grand Global Award per la categoria Best Healthcare Communications Worldwide. Il suo primo film d’animazione, codiretto insieme a Stefan Fjeldmark, è "Help! I'm a Fish"(2000), un grande successo di botteghino e di festival, premiato a Chicago.

REGISTA: Karsten Kiilerich

Nato nel 1955 in Danimarca, Karsten Kiilerich lavorava come insegnante scolastico quando nel 1983 ha deciso di realizzare il sogno di una vita, iniziando a lavorare come animatore nel film danese “Valhalla”.

Nel 1988, insieme ad altre 4 persone conosciute sul set di Valhalla, Karsten ha fondato uno studio di animazione che oggi si chiama A. Film. Karsten è il direttore creativo della sua società, e si occupa di film a soggetto e di serie TV rigorosamente incentrati sulla narrazione e sui personaggi.

Dal 1983 al 1993, Karsten Kiilerich ha lavorato come animatore e supervisore all'animazione in numerosi film animati, fra cui “Fern Gully” e “Thumbelina”, nonché in alcune serie TV quali “The Pink Panther Show” and “Mumfie”. Al di là del suo contributo come sceneggiatore nel film animato “Help! I’m A Fish”, Karsten Kiilerich lavora come regista dal 1993.

Nel 1999 è stato nominato all'Oscar® per il cortometraggio animato “When Life Departs”, prodotto dalla A. Film.

A-FILM A/S

Studio di animazione / Società di produzione

La A Film è la più grande società di animazione scandinava. E' stata fondata nel 1988 da Anders Mastrup, Karsten Kiilerich, Stefan Fjeldmark, Jørgen Lerdam e Hans Perk, e possiede uno staff permanente di 40 professionisti.

La A Film è situata a Copenhagen, in Danimarca. La società realizza animazione classica e CGI per film a soggetto, serie TV, programmi educativi e pubblicità, offrendo una vasta gamma di stili.

La A Film ha prodotto film molto noti, fra cui “Jungle Jack”, “Amazon Jack” e “Help - I'm a Fish!”, serie TV quali "Troll Tales", “Benjamin Blümchen”, “Bibi Blocksbjerg” nonché una serie basata sulle famose fiabe di Hans Christian Andersen “The Fairytaler”. Nel 2004 ha prodotto il nostro primo film a soggetto totalmente in CGI,

“Terkel in Trouble” (campione di incassi in Danimarca nel 2004) e ha da poco ultimato “Asterix and the Vikings” un film animato in 2D per la M6 in Francia, nonché “Pettson & Findus – the Tomte machine”, un altro film animato in 2D. Il 2006 ha visto la fine della produzione di “Nome in codice: Brutto Anatroccolo”– un film in CGI e una serie TV di 26 puntate.

Al di là delle proprie produzioni, la A Film collabora con società come Warner Bros., Feature Animation, Don Bluth Studios, MGM Animation, Colombia Pictures, Kiddinx ed Egmont Imagination.

Nel corso degli ultimi anni, la A Film ha vinto diversi premi, fra cui il Grand Prix della ITVA internazionale nel 1998 e 2000, l’Unicef Award 1997 e 2000, e il Primo Premio per la Migliore Animazione a Scopo Educativo presso la World Animation Celebration nel febbraio 1998; ha ottenuto inoltre una nomination all’Oscar® per la categoria del Miglior Corto Animato, nel 1999.

Nel 2001 la A Film è stata premiata con il Cartoon Movie Tribute come “la società con il maggiore focus europeo” per la strategia di marketing di “Help - I’m a Fish!” al Movie Cartoon a Berlino. La A Film ha ricevuto il Cartoon Movie Tribute nel 2004 per “il suo importante contributo alla produzione di film a soggetto europei”.

La società ha inoltre prodotto oltre 300 pubblicità per le maggiori società quali Fazer, Carlsberg, Lego, Philips, Coca Cola e Kellogg’s.

LA MAGMA FILMS

La Magma Films è una società di produzione indipendente che sviluppa e produce film live action per la TV, film a soggetto, documentari, commedie, programmi di intrattenimento, serie e film animati per una vasta gamma di reti televisive di tutto il mondo.

La Magma Films è stata fondata in Irlanda nel 1994 di Ralph Christians, un noto produttore tedesco che ha lavorato in Germania prima di avviare la propria attività nel 1984 in Germania e in Islanda. La Magma concentra la maggior parte della sua attività nel Galway, ma possiede anche la società di produzione di cinema e

televisiva Ulysses a Monaco e Amburgo. La Magma da allora ha prodotto molti film a soggetto, popolari programmi televisivi, serie animate e documentari per network europee e americane.

Una delle storie di maggior successo della Magma è la serie di animazione “Loggerheads”, molto popolare in 42 paesi del mondo. Un altro successo, “Norman Normal”, ha scalato la vetta delle classifiche tedesche e francesi, e promette molto bene anche con la sua seconda serie, appena ultimata. “Pigs Next Door”, una produzione Magma/Fox Family/Saban, presenta le voci di Jamie Lee Curtis e John Goodman e il più recente “Derrick”, un film animato coprodotto da ZDF/ndF, è stato distribuito in Germania nel 2004. La Magma ha inoltre prodotto una varietà di film internazionali e di serie fra cui: “Maigret – the Harbourmaster”, “Alice on the Run”, “Meine Gruene Freiheit”. Nel 2005 la Magma Films ha vinto il Cartoon Movie Tribute per il suo impegno nel campo dell’animazione europea; nel 2003 il World Media Festival Hamburg ha consegnato alla Magma Films l’intermedia-globe Gold Award per “The Fairytaler”.